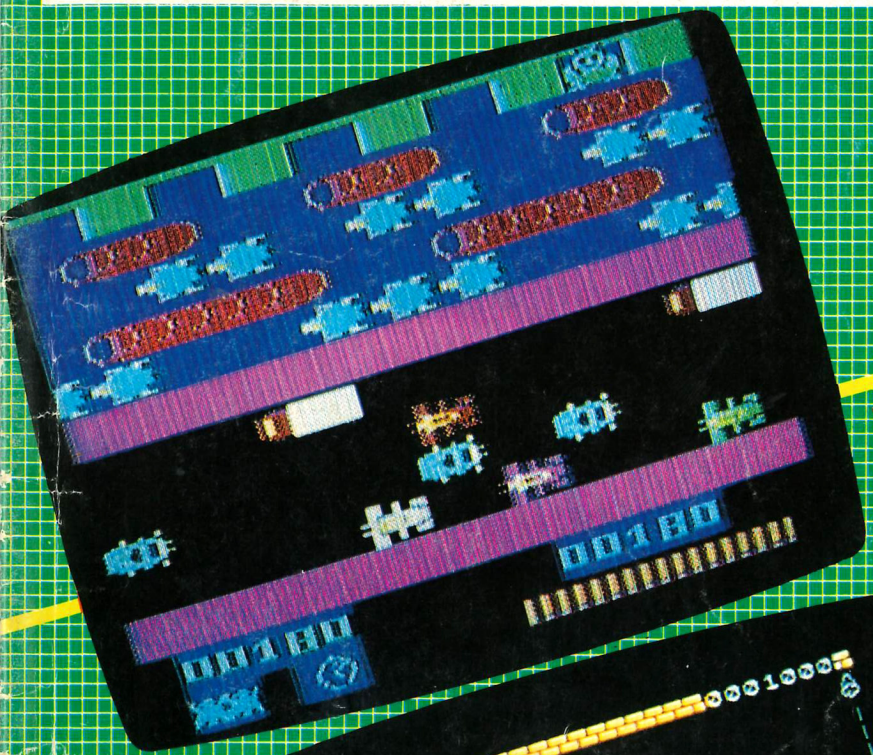
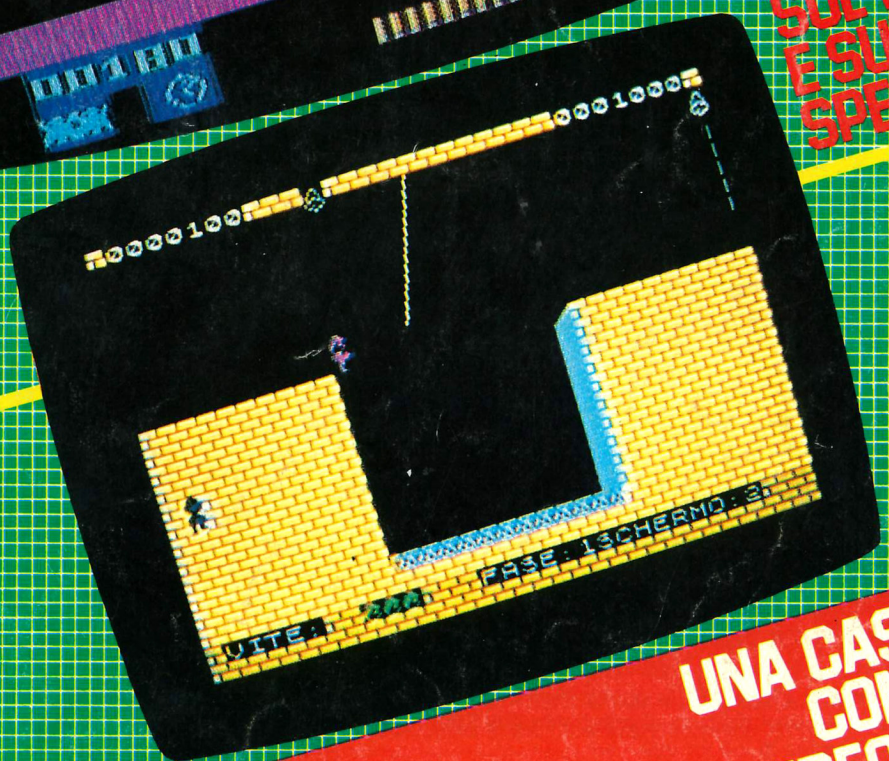
MENSILE - ANNO 1 - N.4

PROGRAM

32 PAGINE A COLORI



LA PRIMA RIVISTA CHE 'GIRA' SUL VIC 20 E SULLO SPECTRUM



UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-4-84 - Sped. in abb. post. gr. III / 70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

ARRIVANO I NOSTRI

Eccoci arrivati al consueto appuntamento mensile con Program. Il sole finalmente ha fatto il suo ingresso nella nostra estate e anche se continua a riscaldarci il cervello non ci deve impedire di dedicare qualche minuto della giornata alla lettura di Program N. 4 che, come potrete leggere abbiamo cercato di fare ancora più bello. Questo numero vi vuole presentare oltre ai soliti 10 giochi 10 anche, sul lato dedicato al VIC 20, il gioco premiato, quel Crystal Hell che pur risultando abbastanza semplice è sempre una soluzione molto interessante dal punto di vista della programmazione e della spettacolarità del gioco. In questo numero la redazione di Program ha poi inserito qualche novità che la Commodore ha voluto lanciare sul mercato. Dobbiamo al riguardo notare che la Sinclair risulta molto più pigra nel presentare sul mercato italiano degli scoop, in questo modo comportandosi ben diversamente dalla «nemica» statunitense che ogni mese ha un paio di belle sorprese per i suoi appassionati. Da una recentissima indagine compiuta sul parco «home computer» è risultato che in Italia sono stati sinora venduti quasi trecentomila home, di cui più di duecentomila nell'ultimo anno. È il segno che anche i nostri ragazzi (i principali utilizzatori di questo tipo di computer) stanno adeguandosi ai propri conterranei europei e americani. Buona lettura!

VICKISTI LEGGETE QUI!

Un poco di attenzione per chi ha il Vic 20: in caso di difficoltà a caricare tutti i programmi, quelli della rivista ma anche gli altri bisogna provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Poi se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimut del vostro registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro mostro sta caricando o meno. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite le istruzioni del manuale. I nostri giochi dedicati allo Spectrum sono adatti a qualsiasi tipo di Spectrum (16 e 48K) e quindi non vi dovrebbero essere per voi difficoltà di memoria. Salvo che non sia la vostra di memoria a dimenticarsi qualche passaggio di lavoro.

IN QUESTO NUMERO

3 Arrivano i nostri

5 Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta

6 Cra-Cra: la rana salterina non teme nessuno

7 La caverna: l'astronave è finita nei pasticci

8 Quasimodo - Sette e mezzo

9 Fantasmi - Pirana

10 Il saltatore - Bozzo

11 Le novità di Casa Commodore

14 Le nostre classifiche dei migliori giochi

15 La classifica di Your Computer - Le migliori Utility

18 La premiazione del nostro concorso

19 Shuttle: come atterrare sulla luna

21 La Torre: due re se la contendono

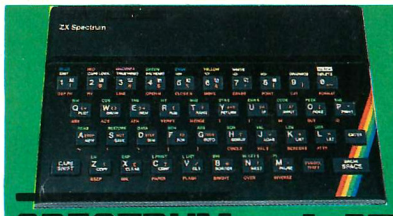
24 Supertank: un carro armato micidiale

27 Vendo, compro, cerco, trovo

30 La posta dei lettori

SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A



SPECTRUM LATO B

1
CRA-CRA
La rana
salterina

1
CRA-CRA
La rana
salterina

2
LA CAVERNA
Un'astronave
nei pasticci

2
LA CAVERNA
Un'astronave
nei pasticci

3
QUASIMODO
Il gobbo
ama Esmeralda

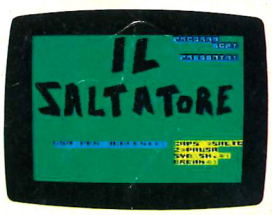
3
SETTE E MEZZO
Vincere
all'italiana

4
FANTASMI
L'elettricista
e le lampadine

4
PIRANA
Mangiare
i pesciolini

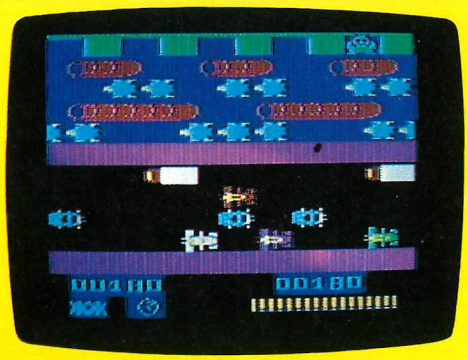
5
IL SALTATORE
Tanti piani
in movimento

5
BOZZO
Recuperare
i lingotti

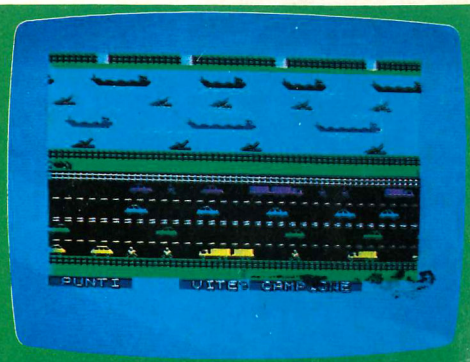


0-100 DA 51 A 97

CRA-CRA



VIC 20



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Le rane sono una bella famiglia di animali: sono curiose e hanno l'abilità di mettersi sempre nei pasticci. Stavolta la nostra simpatica bestiola deve attraversare mille insidie per poter arrivare alla propria tana. Ha dalla sua soltanto una grande abilità nel salto.

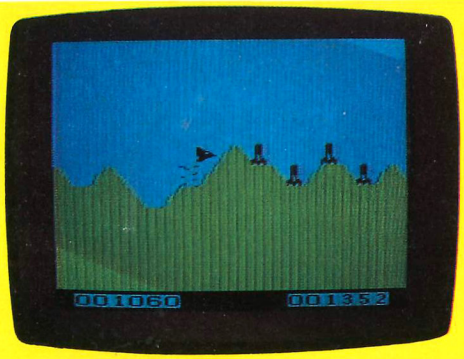
TASTI

,	avanti
/	indietro
Z	sinistra
C	destra

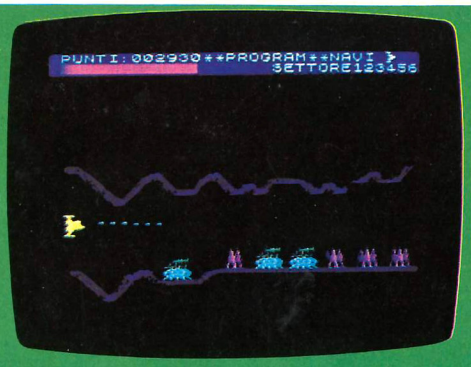
9	sinistra
0	destra
1	alto

100 = 142

LA CAVERNA



VIC 20



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il mondo delle galassie presenta ogni tanto delle «black hole», dei «buchi neri» dove è pericolosissimo perdersi. La nostra astronave ha avuto la disavventura di finirvi dentro e ha dalla sua solo i missili per potersi difendere. Molti i livelli di gioco e tutti altamente spettacolari.

TASTI

F 1	joystick

da definirsi nel programma

142-873+

SETTE E MEZZO

VIC 20

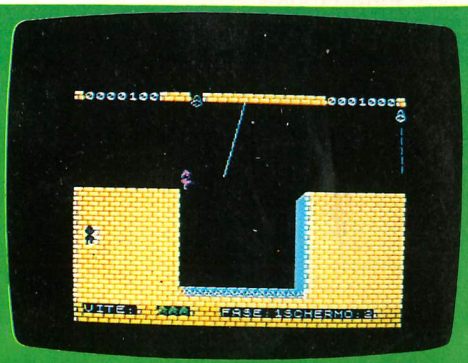
CHE GIOCO E'

Uno dei giochi più semplici ma simpatici che esistano: bisogna riuscire a fare sette e mezzo senza «sballare»: sembra facile ma non lo è.

TASTI

istruzioni complete nel programma

QUASIMODO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

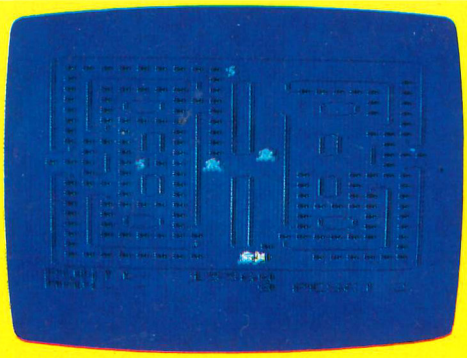
Il castello tiene prigioniera la bella Esmeralda, amata da Quasimodo. Cinque schermi di pericoli per il gobbo dalle mille astuzie e dai troppi nemici.

TASTI

Q	sinistra
W	destra
O	salta

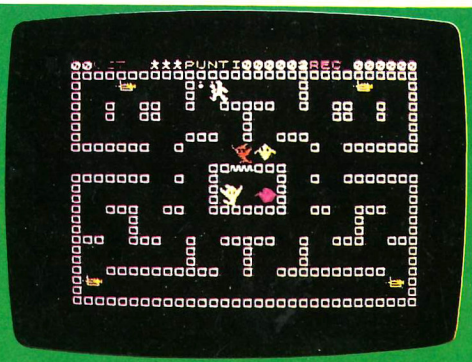
179+-210

PIRAÑA



VIC 20

FANTASMI



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Non bisogna farsi prendere dalla fregola di mangiare i pesciolini come fanno i voracissimi Pirana, pesci amazzonici. È molto meglio ragionare sui percorsi.

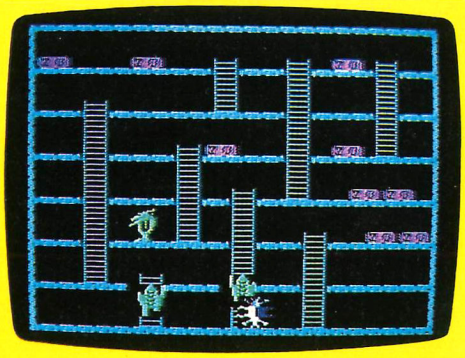
Lo stile è quello del glorioso ma sempre valido Pucman. Solo che qui l'elettricista deve lottare con le lampadine e accenderle servendosi del generatore.

TASTI

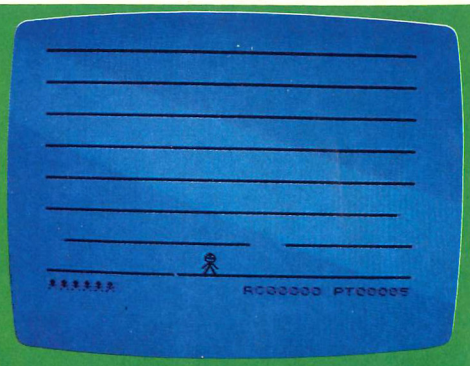
da 1 a 0	ferma il gioco
da Q a P	alto
da A a ENTER	basso
ULTIMA FILA	alterna sinistra e destra

BOZZO

IL SALTATORE



VIC 20 3K RAM



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Lo scopo del gioco è rompere le scatole ai mostri togliendo loro il possesso dei molti lingotti che si trovano sullo schermo. L'importante è sopravvivere.

I piani del nostro schermo sono in perenne movimento. Occorre salirli come se fossero normali scale facendo attenzione a non cadere nelle mani delle streghe.

TASTI

L	sinistra
;	destra
.	sotto
P	alto/parte

DA 1 A 0	pausa
CAPS SHIFT	salta
SYMBOL SHIFT	sinistra
SPACE	destra

NOVITA'

commodore

UN BABYSITTER ELETTRONICO

Per avvicinare il prima possibile i bambini al mondo dei calcolatori (oltre che per dare una mano ai genitori nel loro difficile compito di educatori) la Commodore ha realizzato per il VIC 20 un programma chiamato «Home Babysitter» che, come dice appunto il nome, intrattiene i bambini con passatempi divertenti ed educativi. Essendo il programma su cartuccia ROM tutto quello che bisogna fare per cominciare è inserire la cassetta e accendere il VIC.

Fatto questo basta assicurarsi che l'alimentatore sia fuori portata per poter lasciare il bambino addirittura solo con il computer, anche se da un punto di vista psicologico il primo approccio dovrebbe essere guidato da un adulto, soprattutto nel caso di bambini molto piccoli.

Essendo rivolto a bambini dai quattro ai sette anni Home Babysitter fa molto uso delle possibilità grafiche e sonore del VIC, allo scopo di catturare l'attenzione dei suoi piccoli «utenti».

Accendendo il calcolatore viene subito presentato, come in tutti i programmi che si rispettino, il «menù», che però ha la caratteristica di essere a colori, animato e accompagnato da suoni vari.

Dal punto di vista operativo Home Baby sitter offre tre possibilità, selezionabili tramite i tasti funzione, e precisamente: giocare con l'alfabeto, giocare con i numeri e disegnare una faccia.

Se si sceglie l'opzione alfabeto sullo schermo appaiono, al ritmo di una canzoncina, dei cubetti (versione 2000 dei vecchi cubi di legno) con disegnate le lettere dell'alfabeto.

Dopo la musica il VIC chiede al bambino di ripetere la sequenza.

Ogni tasto premuto esattamente viene premiato con una nota della canzoncina ascoltata prima, cosicché il bambino, dopo qualche tentativo e magari con l'aiuto di un adulto, riesce a suonare tutto il motivetto e a imparare, senza accorgersene, le lettere dell'alfabeto.

Il gioco con i numeri è graduabile in diversi livelli di presenza sullo schermo un certo numero di figurine (ochette, pupazzi, eccetera), chiedendo poi al bambino quale sia il numero complessivo.

In caso di risposta esatta appare una faccina sorridente e viene suonata una musichetta allegra, mentre viene segnato un punto a favore, in caso di errore, invece, appare una faccia arrabbiata e il VIC chiede al bambino di riprovare.

In caso di nuovo errore il programma «riconta» le figure una per una davanti al bambino e segna un punto di demerito. Alla fine della serie, se il risultato è stato soddisfacente, compare di nuovo la faccina contenta. Nell'ultima parte del programma il VIC disegna una faccia buffa, e tramite i tasti di funzione è possibile cambiare a questa figura i capelli, gli occhi, il naso, la bocca e le orecchie, il tutto scegliendo anche uno qualsiasi degli otto colori che il VIC stesso può rappresentare sullo schermo. Ovviamente le combinazioni possibili sono moltissime e il bambino, una volta imparato come fare, rimarrà per lungo tempo davanti al calcolatore, interrompendosi solo per mostrare alla prima persona disponibile un disegno particolarmente buffo o riuscito.

NOVITA'

commodore

LA MATEMATICA IN CASA

Prepararsi a un esame di matematica è un lavoro che richiede una lunga serie di esercizi che, idealmente, dovrebbero essere controllati e corretti volta per volta. Non sempre tuttavia è disponibile un insegnante dotato del tempo e della pazienza sufficienti, con il risultato che spesso il candidato si presenta al momento del test con una preparazione frammentaria causata dal fatto che non conosce a sufficienza quali siano le sue aree più deboli.

Per aiutare chi ha problemi di questo tipo la Commodore, l'azienda leader nel settore dei personal computer, ha realizzato per il suo VIC 20 una serie di due programmi chiamati «Mathematics», il cui scopo è proprio quello di far ripassare allo studente tutti quegli aspetti dell'aritmetica, dell'algebra e della geometria necessari per ben figurare in un esame e di segnalare eventuali aree che necessitano di ulteriori approfondimenti.

I programmi sono memorizzati su cassetta e girano su un VIC 20 dotato almeno di 8 K di espansione.

Il primo programma contiene i seguenti argomenti: Matematica in generale, Aritmetica, Algebra, Geometria, Trigonometria.

Sono previste anche due sezioni che coprono tutte le materie viste finora presentando domande brevi o problemi più lunghi.

Una volta scelto l'argomento il VIC 20 carica dal nastro dati le domande relative e comincia a porle.

Per ogni test sono possibili diverse varianti, come: porre un limite di tempo, sapere immediatamente se la risposta data è giusta o sbagliata, oppure avere la «correzione» alla fine.

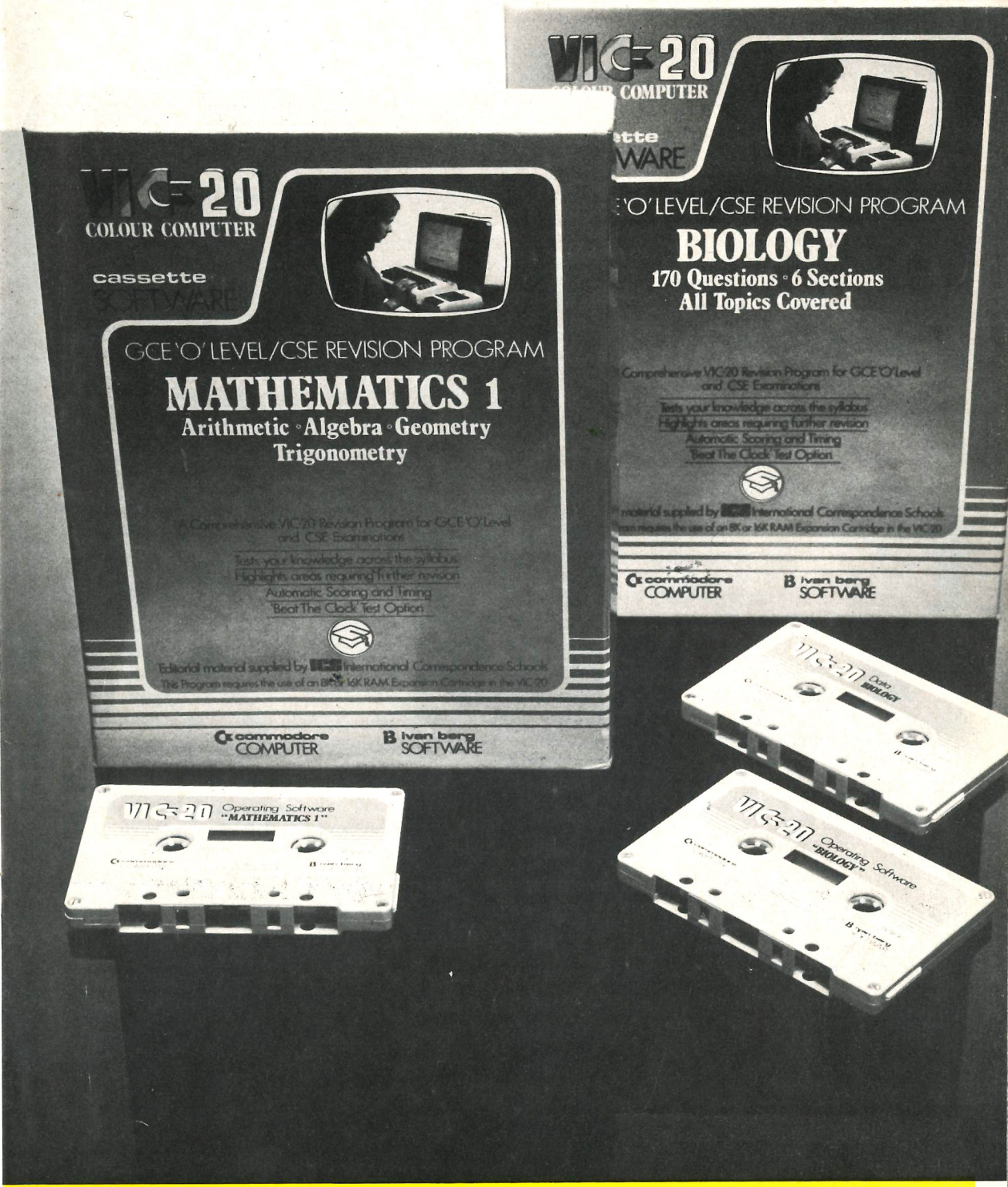
I quiz sono del tipo «multiple choice» oppure richiedono una risposta unica, composta da parole o numeri. Alla fine del test il VIC 20 segnala il numero delle domande giuste, errate e di quelle che non hanno avuto risposta, rivedendo tutta la sequenza se lo studente lo desidera.

Fatto ciò è possibile continuare con un altro test sullo stesso argomento, oppure passare a un altro.

Le possibilità offerte dal programma numero due sono le stesse, vengono coperti tuttavia argomenti differenti, e particolarmente: Aritmetica, Equazioni, Progressioni, Studi di funzioni, Differenziali e integrali, Il Teorema di Pitagora, Trigonometria.

I programmi sono strutturati sulla base delle esigenze dello studente delle superiori americane, tuttavia l'ampiezza delle materie coperte è tale che da essi possono trarre beneficio anche i bambini italiani delle elementari se aiutati da un adulto, i ragazzi delle medie, i liceali e tutti gli universitari di facoltà come Biologia e Medicina, nel cui piano di studi sia compreso un esame di matematica.

Mathematics I e Mathematics II Commodore sono in vendita a Lit. 24.500 + IVA cad.


VIC-20
COLOUR COMPUTER
cassette
GCE 'O' LEVEL/CSE REVISION PROGRAM
MATHEMATICS 1
Arithmetic · Algebra · Geometry
Trigonometry
A Comprehensive VIC 20 Revision Program for GCE 'O' Level and CSE Examinations
Tests your knowledge across the syllabus
Highlights areas requiring further revision
Automatic Scoring and Timing
'Beat The Clock' Test Option
Editorial material supplied by International Correspondence Schools
This Program requires the use of an 8K or 16K RAM Expansion Cartridge in the VIC 20
commodore COMPUTER
ivan berg SOFTWARE
VIC-20 Operating Software "MATHEMATICS 1"
'O' LEVEL/CSE REVISION PROGRAM
BIOLOGY
170 Questions · 6 Sections
All Topics Covered
Comprehensive VIC 20 Revision Program for GCE 'O' Level and CSE Examinations
Tests your knowledge across the syllabus
Highlights areas requiring further revision
Automatic Scoring and Timing
'Beat The Clock' Test Option
material supplied by International Correspondence Schools
commodore COMPUTER
ivan berg SOFTWARE
VIC-20 Operating Software "BIOLOGY"

LE NOSTRE CLASSIFICHE

1	ALCHEMIST	Il nostro eroe è di quelli bravi. Lo aiuta una grafica superba a destreggiarsi tra mille pericoli e insidie. Ma se il mago ha la forza di volontà e il dito veloce può farcela a recuperare le varie pergamene nelle diverse stanze.
2	ANDROID TWO	L'umanoide di Android One si è sviluppato ulteriormente. Qui deve affrontare non più una centrale nucleare ma un labirinto enorme che cerca di tenerlo dentro a vita. Bellissima la grafica e avvincente il gioco.
3	MANIC MINER	Il nostro Willy cerca le prove di una civiltà perduta in una miniera abbandonata da troppo tempo. I robot continuano a lavorare mentre il nostro piccolo e simpatico eroe si dà da fare per accumulare ricchezza.
4	DRAGONS BANE	È un'avventura mitica in tre dimensioni: siamo nel profondo delle segrete del castello di Earthstone dove draghi, vampiri, sfingi, zombi, scheletri e terribili grifoni ci vogliono impedire di salvare l'amata principessa.
5	FRED	È il nome di un simpaticissimo archeologo che è capitato in un labirinto-cripta. La tomba del Faraone può essere anche la sua: il tesoro è protetto dalle mummie. I caratteri sono giganti come i problemi di Fred che si arrampica e spara per sopravvivere.
6	PI BALLED	Un mite omino è su una specie di piramide. Deve saltare per colorare i vari schemi: ci sono due tipi di mostriciattoli. Quelli cattivi da schiacciare e quelli buoni che lo aiutano. Occhio a saltare sull'ascensore.
7	CHEQUERED FLAG	Il più avvincente dei giochi di formula Uno. Si è alla guida di un bolide che gira più o meno velocemente sui principali circuiti mondiali. Attenzione ad usare i freni e il volante. L'uscita di pista è l'evento più probabile.
8	3D TANK	Una mitica battaglia di intelligenza oltre che di riflessi tra la vostra mente e il computer. L'artigleria pesante di cui disponete può fare a pezzi i carri armati nemici che tentano di attraversare il ponte.

LA CLASSIFICA DI YOUR COMPUTER

1	ATIC ATAC	ULTIMATE	SPECTRUM
2	CHEQUERED FLAG	PSION	SPECTRUM
3	COLONY 7	SYSTEM 3	ATARI
4	CRAZY KONG	INTERCEPTOR	VIC 20

LE MIGLIORI "UTILITY"

1	**VU CALC**	Un foglio elettronico suddiviso in numerose righe e colonne. Il video è una finestra su cui si può memorizzare ciò che si vuole. Molto utile per qualsiasi tipi di applicazione che può essere ricondotto a tabella.
2	**VU FILE**	Con questo programma si può creare una struttura di files, cioè il record con la denominazione dei campi e dimensioni di ciascun campo. Si può aggiungere, modificare e cancellare tutto ciò che si vuole.
3	**MELBOURNE DRAW**	Grafici colorati e figure sullo schermo. I grafici computerizzati creano ogni illusione o figura che la nostra fantasia ci mette in condizione di pensare. Centinaia di applicazioni tecniche e planimetrie.
4	**ZEUS ASSEMBLER**	Si tratta di un fantastico assembler monitor che ha caratteristiche eccezionali. È una proposta per i veri intenditori di programmi che vogliono e sanno lavorare sull'assembler Z80. Possibilità enormi per i più bravi.

PAZZI SCATENATI POSSESSORI DELLO SPECTRUM E DEL VIC 20

SE VOLETE SAPERE
QUALCOSA DI PIÙ SUL
CBM 64 e SULLO SPECTRUM 48K
CORRETE ALL'EDICOLA:

È ARRIVATO

SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

DEDICATO A QUESTI DUE SUPERCOMPUTER

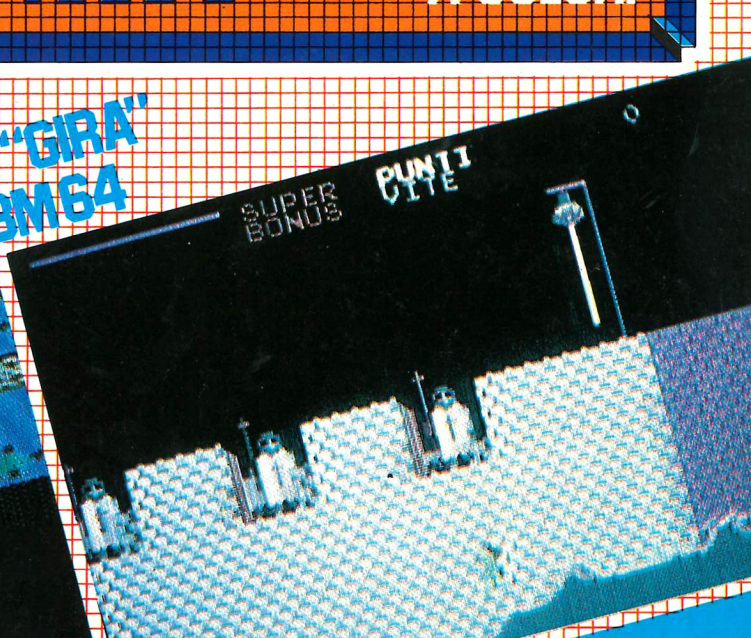
NON POTETE PERDERLO
32 PAGINE 32 DEDICATE
AI GIOCHI, ALLE UTILITY, AI CONSIGLI
NELL'UNICA RIVISTA A 32 PAGINE
CHE GIRA ANCHE SUI COMPUTER

MENSILE - ANNO 1 - N.2

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

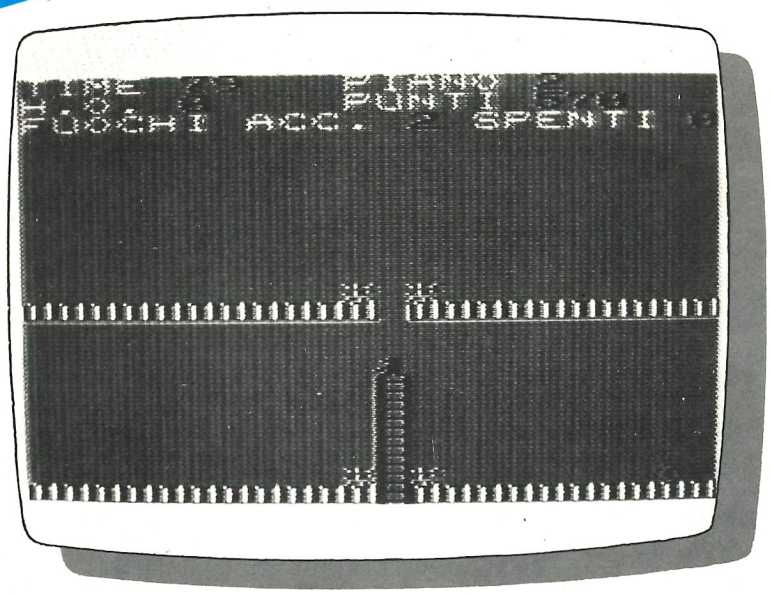
L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA" SUL COMMODORE CBM64



E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

I VINCITORI DEL CONCORSO



Siamo arrivati al momento forse più atteso della rivista, quello in cui la redazione di Program si mette a premiare e a dare giusti e meritati quattrini a chi le ha inviato programmi a gogò. In questo numero dobbiamo purtroppo dare una cattiva notizia ai nostri concorrenti. Abbiamo all'unanimità deciso di assegnare soltanto due premi anziché tre in quanto troppe volte ci siamo accorti che i nostri concorrenti «fanno i furbi» inviandoci programmi scopiazzati da altre parti o, peggio, da riviste nostre concorrenti o estere. È abbastanza facile cadere in questo rischio: il programma è lì, a portata di mano, basta saperlo «sproteggere» e tutto sembra fatto. Noi ai nostri lettori e concorrenti chiediamo qualcosa di più. Uno sforzo supplementare può dare la soddisfazione a noi di poter giudicare un bel programma e a voi di vincere il premio di 150.000 inflazionate lirette.

Ma bando alle chiacchiere e veniamo alla premiazione. La prima moneta, come si dice in linguaggio ippico, è toccata a **FABIO MOTTA** di **BOLOGNA** che con il suo Crystal Hell ha sbancato il casinò dei giochi. Si tratta di un gioco abbastanza facile che ricalca la trama del film «Inferno di cristallo».

Si gioca sul VIC 20 con il joystick e bisogna aiutare il nostro pompiere che deve spegnere il fuoco che si è appiccato nel grattacielo. Le fiamme devastano l'edificio e solo i getti d'acqua le possono placare: il pulsante fa erogare l'acqua dalla pompa orientabile dal joystick. Il gioco diviene sempre più difficile man mano che passa il tempo e salgono le fiamme. Dopo nove piani il gioco è mostruosamente difficile: quando ci inviate i giochi ricordatevi di mandarci sia la cassetta che il listato. È molto comodo per noi disporre anche di una breve descrizione del gioco sia per quanto riguarda i passaggi tecnici del programma sia per lo scopo del gioco.

Specificate anche se il gioco «gira» sul VIC, sul CBM o sullo SPECTRUM a 16 o 48K. Anche questa vostra gentilezza ci può agevolare una prima selezione e rendere più semplice il nostro lavoro di giudici.

Grazie.

SHUTTLE

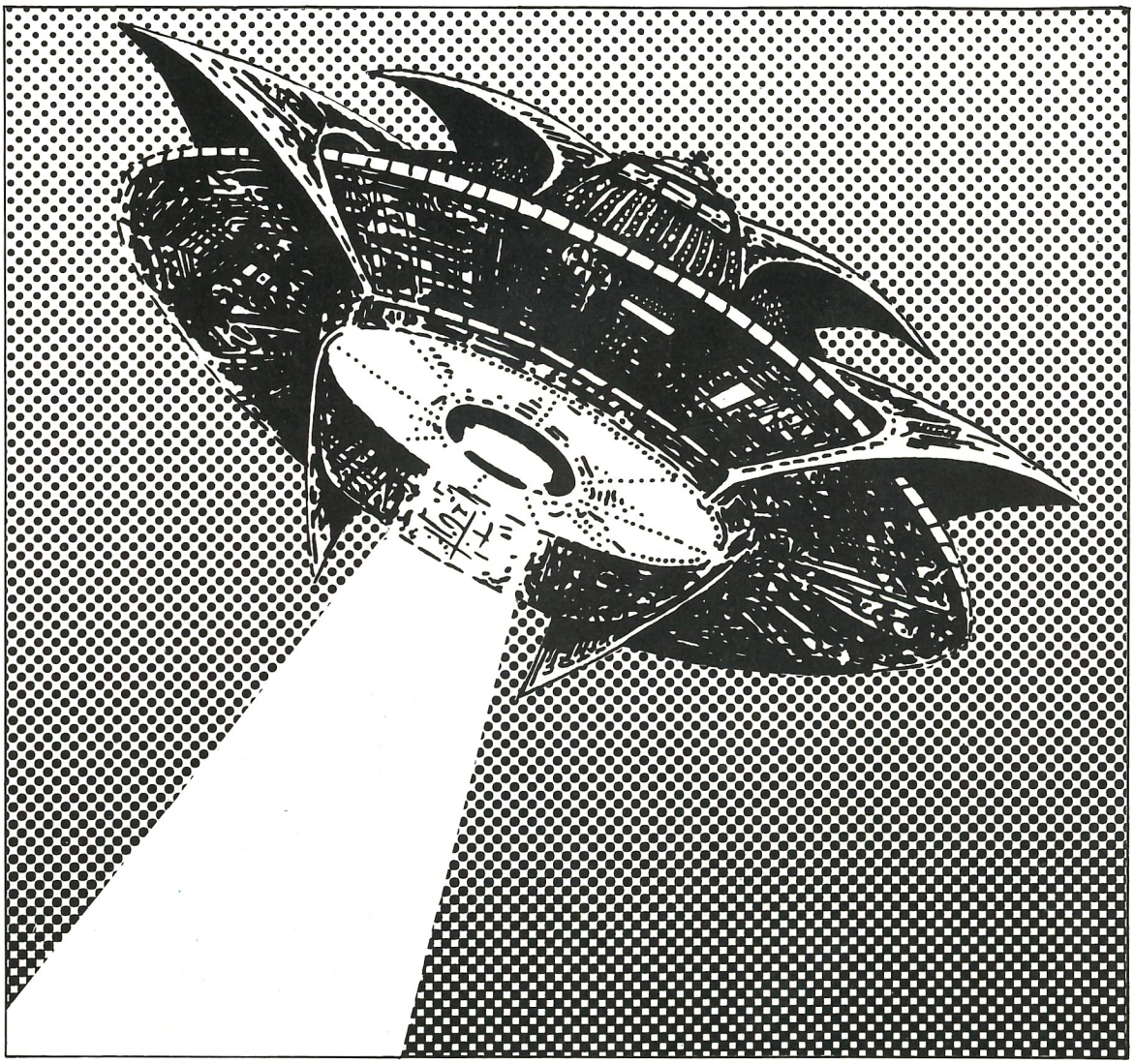
SHUTTLE è il secondo gioco premiato nel nostro concorso. Come è nostra tradizione premiamo il primo gioco con la pubblicazione sulla cassetta, oltre che con 150.000 lire. Per la seconda «piazza» ci sono 100.000 e la soddisfazione di vedere pubblicato quanto inviato. Ecco dunque il listato completo di Shuttle, l'astronave statunitense che può andare e venire nello spazio a suo piacimento. In questa versione per lo Spectrum creata da **FEDERICO ZUCCONELLI** di Nichelino (Torino) l'astronave deve atterrare sulla Luna servendosi dell'apposita piattaforma. Il segreto di un buon allunaggio è l'abilità nel dare il gas al momento opportuno per evitare di schiantarsi sul suolo lunare e dire addio agli affetti terrestri.
Le istruzioni dettagliate sono inserite nel programma.

```
Program: SHUTTLE


   1 REM     By    FEDERICO
   7 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: I
NVERSE 0: FLASH 0
   8 CLS
   9 LET s=0
  10 GO SUB 1000
  20 PRINT AT 1,0;"FUEL ↑";AT 1,
21;"SCORE";AT 21,0;"H-SPEED";AT
21,16;"V-SPEED"
  30 LET a=INT (RND*241): LET b=
INT (RND*46)+100: LET x=a: LET y
=b: LET p=0: LET z=INT (RND*7)-3
: LET j=0
  40 PLOT 0,170: DRAW 255,0
  45 IF IN 57342=253 THEN LET z=
0: LET j=3: LET p=p+10: GO SUB 2
000
  50 IF IN 65278=253 THEN LET z=
z-.1
  60 IF IN 65278=251 THEN LET z=
z+.1
  70 IF IN 57342=254 THEN LET j=
j+.2: LET p=p+1: GO SUB 2000
  80 INVERSE 1: PLOT a,b: DRAW 3
,7: DRAW 3,-7: DRAW -3,2: DRAW -
3,-2: INVERSE 0
  90 PLOT x,y: DRAW 3,7: DRAW 3,
-7: DRAW -3,2: DRAW -3,-2
 100 LET a=x: LET b=y: LET j=j-.
1: IF POINT (x,y-1)<>POINT (x+6,
y-1) THEN GO TO 3000
 110 IF POINT (x,y-1)=1 AND POIN
T (x+6,y-1)=1 THEN GO TO 4000
 120 IF POINT (x+3,y+8) THEN GO
TO 3000
 130 PRINT AT 21,8;INT (z*10);"
";AT 21,24;INT (j*10);" "
 140 LET x=x+z: LET y=y+j
 150 IF x<0 THEN LET x=0
 160 IF y<0 THEN LET y=0
 170 IF x>248 THEN LET x=248
 180 IF y>150 THEN LET y=150
 200 GO TO 45
1000 PLOT 0,56: DRAW 16,-25: PLO
T 31,31: DRAW 25,48: PLOT 63,79:
 DRAW 25,-64: PLOT 111,15: DRAW
-24,64: DRAW 0,5: PLOT 95,87: DR
AW 9,-35: PLOT 111,55: DRAW 0,25
: DRAW 25,15: PLOT 143,95: DRAW
17,-32: PLOT 176,60: DRAW 0,-5:
DRAW -40,-16: DRAW 0,-24: PLOT 1
43,12: DRAW 32,21: DRAW 9,-24: P
LOT 199,15: DRAW 9,40: DRAW 24,-
24: PLOT 239,31: DRAW 16,24
1010 PRINT AT 10,17;"■";AT 11,11
;"■";AT 12,7;"■";AT 14,20;"■■";A
T 15,13;"■";AT 18,2;"■■";AT 18,2
9;"■";AT 20,11;"■■■";AT 20,17;"■
";AT 20,23;"■■";AT 1,27;s
1020 BEEP 1,50
1030 RETURN
2000 IF p>=255 THEN PLOT INVERSE
 1;255,170: DRAW INVERSE 1;-255,
0: GO TO 6000
2010 PLOT INVERSE 1;255,170: DRA
W INVERSE 1;-p,0
2020 RETURN
3000 INVERSE 1: FOR f=1 TO 7: FO
R n=1 TO 9: BORDER f: BEEP .01,f
*n: NEXT n: NEXT f: PRINT AT 9,9
;"TOTAL DESTRUCTION": BORDER 0:
PAUSE 0: RUN
3010 STOP
4000 IF j>=-.5 THEN GO TO 5000
4010 IF j<-.5 THEN GO TO 3000
4020 GO TO 120
5000 IF x<=31 AND x>=16 THEN LET
 s=s+200
5010 IF x<=63 AND x>=56 THEN LET
 s=s+300
5020 IF x<=111 AND x>=87 THEN LE
T s=s+100
5030 IF x<=95 AND x>=88 AND y>24
 THEN LET s=s+1000
5040 IF x<=111 AND x>=104 AND y>
24 THEN LET s=s+1500
5050 IF x<=143 AND x>=136 AND y>
24 THEN LET s=s+1000
5060 IF x<=176 AND x>=159 THEN L
```

```
ET s=s+500
5070 IF x<=143 AND x>=136 AND y<
24 THEN LET s=s+2000
5080 IF x<=199 AND x>=184 THEN L
ET s=s+400
5090 IF x<=239 AND x>=232 THEN L
ET s=s+1000
5100 FOR f=10 TO 15: FOR n=1 TO
17: BEEP .01,f+n: NEXT n: NEXT f
5110 CLS : GO TO 10
6000 FLASH 1: PRINT AT 0,0;"OUT
OF FUEL !"
6001 INVERSE 1: PLOT a,b: DRAW 3
,7: DRAW 3,-7: DRAW -3,2: DRAW -
3,-2: INVERSE 0
6010 PLOT x,y: DRAW 3,7: DRAW 3,
-7: DRAW -3,2: DRAW -3,-2
```

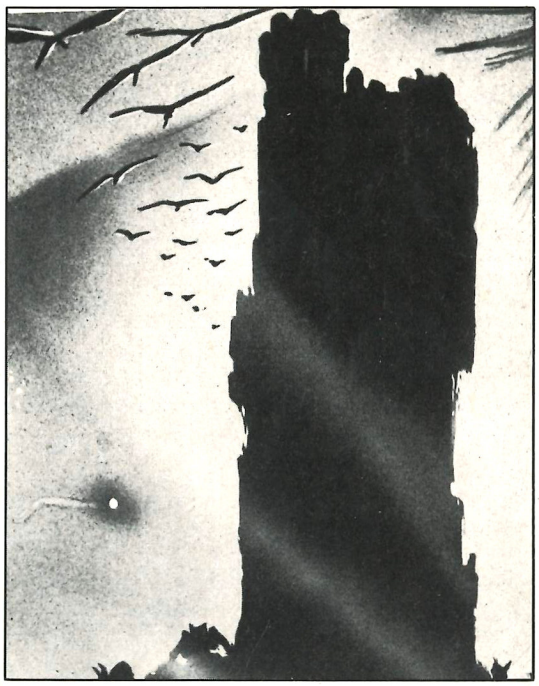
```
6020 LET a=x: LET b=y: LET j=j-.
1: IF POINT (x,y-1)<>POINT (x+6,
y-1) THEN GO TO 3000
6030 IF POINT (x,y-1)=1 AND POIN
T (x+6,y-1)=1 THEN GO TO 4000
6040 IF POINT (x+3,y+8) THEN GO
TO 3000
6050 PRINT AT 21,8;INT (z*10);"
";AT 21,24;INT (j*10);" "
6060 LET x=x+z: LET y=y+j
6070 IF x<0 THEN LET x=0
6080 IF y<0 THEN LET y=0
6090 IF x>248 THEN LET x=248
6100 IF y>150 THEN LET y=150
6110 GO TO 6001
8000 SAVE "SHUTTLE" LINE 1
```



LA TORRE

Siamo nel mitico mondo dell'Iperspazio. Una torre magica è il sogno dei combattivi popoli condotti alla guerra da due ferocissimi re. I loro ordini nascono spesso dai consigli fraudolenti e maligni dei due maghi che spingono i regnanti ad aizzare le popolazioni l'una contro l'altra per il possesso di quella mitica torre che si erge maestosa in mezzo alla foresta. È però molto facile trovare la morte in questa foresta o, ancora, peggio, sulla torre dove orchi, elfi cattivi e draghi dalle fauci di fuoco non aspettano altro che l'improvviso cavaliere solitario mandato dal rè alla conquista della torre. Le vostre uniche armi sono l'astuzia e l'intelligenza.
Istruzioni nel programma per questo gioco che «gira» sullo Spectrum a 48K.

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : LET fl=1
  20 LET sp=0: LET a=13: LET b=8
: LET tn=sp: DIM t(INT PI): LET
t(SGN PI)=9999: LET t(2)=t(SGN P
I): LET t(3)=t(SGN PI): LET ob=s
p: LET xp=sp: LET cf=sp: LET lp=
CODE "d"
  30 DIM p(3): FOR i=1 TO 3: LET
 p(i)=1: NEXT i: DIM q(3)
  40 DEF FN r(z)=INT (RND*z)+1:
LET CS=NOT PI: LET CI=CS: FOR I=
1 TO 3: LET CS=CS+FN R(6): LET C
I=CI+FN R(6): NEXT I
  50 INPUT "Thy name ";n$
  60 GO TO 200
 100 LET o=NOT PI: PLOT o,18: DR
AW 155,o: DRAW o,155: DRAW -155,
o: DRAW o,-155
 110 PLOT o,o: DRAW 255,o: DRAW
o,16: DRAW -255,o: DRAW o,-16
 120 PLOT 157,18: DRAW 98,o: DRA
W o,55: DRAW -98,o: DRAW o,-55
 130 PLOT 157,75: DRAW o,98: DRA
W 98,o: DRAW o,-98: DRAW -98,o
 140 RETURN
 200 CLS
 210 GO SUB 3000
 220 LET tn=tn+SGN PI
 230 GO SUB 3010
 250 GO SUB 9300
 260 GO TO 220
2000 GO SUB 9110: PRINT AT 20,SG
N PI;"A wondrous jewel!": LET xp
=xp+(FN r(6)+fl)*CODE "d": LET d
=50: GO SUB 9000: GO SUB 9110: R
ETURN
2300 GO SUB 9110: PRINT AT 20,1;
"A circle of power!!!": LET d=50
: GO SUB 9000: GO SUB 9110: LET
lp=lp+FN r(40)+fl*FN r(3): RETUR
N
2500 IF NOT p(VAL a$) THEN RETUR
N
```



```
2510 LET t(VAL a$)=tn+FN r(6)+6:
 LET q(VAL a$)=SGN PI
2520 IF a$="1" THEN LET cs=30
2530 IF a$="2" THEN LET ci=30:
2540 RETURN
3000 GO SUB 8000
3010 GO SUB 9110: PRINT AT 20,1;
"Which way now?"
3200 IF tn>t(SGN PI) THEN LET p(
SGN PI)=NOT PI: LET q(SGN PI)=NO
```

```
T PI: LET cs=10
3210 IF tn>t(2) THEN LET p(2)=NO
T PI: LET q(2)=NOT PI: LET ci=10
3220 IF tn>t(INT PI) THEN LET p(
INT PI)=NOT PI: LET p(INT PI)=NO
T PI
3230 GO SUB 7000
3240 RETURN
4000 REM Monster selection
4005 GO SUB 9300
4010 LET cf=1: LET mn=INT (RND*1
1)+1
4020 RESTORE 9700+(10*mn): READ
m$,f1,f2,p$,sb,ib
4030 IF fl<f1 OR fl>f2 THEN GO T
O 4010
4040 LET d$=("paltry" AND sb<20)
+("mighty" AND sb>19)+" and "+("
thick" AND ib<10)+("clever" AND
ib>9)+" "+m$
4050 GO SUB 9110: PRINT AT 20,SG
N PI; INK 7; PAPER 2; FLASH SGN
PI;"A monster appears!": BEEP .0
2,10: BEEP .02,20: BEEP .02,30
4060 IF mn=11 THEN PRINT AT 21,1
;"It's Nerith himself!": GO TO 4
080
4070 PRINT AT 21,SGN PI;"A ";d$
4090 LET st=sb+(INT (RND*10)-5)+
fl: LET it=ib+(INT (RND*15)-7)+f
l
4100 IF st<NOT PI THEN LET st=NO
T PI
4110 IF it<NOT PI THEN LET it=NO
T PI
5000 REM combat
5010 LET th=NOT PI: LET dp=th: L
ET ns=(p$="s")+(3 AND (p$="b" OR
 p$="d"))+(999 AND p$="p")
5020 IF p$="s" AND ns THEN LET n
s=ns-SGN PI: GO TO 6000
5030 IF RND>.6 THEN GO TO 6000
5040 GO SUB 9100: PRINT AT 13,20
;"Retreat?"
5050 FOR i=SGN PI TO CODE "d": I
F INKEY$="y" THEN LET cf=NOT PI:
 GO SUB 9100: PRINT AT 13,20;"Co
ward!": GO SUB 9110: RETURN
5055 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 50
70
5060 NEXT i
5070 GO SUB 9300: GO SUB 9100: P
RINT AT 13,20;"Strike now!"
5075 FOR i=SGN PI TO 20: LET th=
-.5: LET dp=NOT PI
5080 IF INKEY$=" " THEN LET th=.
6: LET dp=5: GO TO 5120
5090 IF INKEY$=CHR$ 13 THEN LET
th=.4: LET dp=10: GO TO 5120
5100 IF INKEY$="p" THEN LET th=.
2: LET dp=20: GO TO 5120
5110 IF INKEY$="s" THEN GO TO 55
00
5115 NEXT i
5120 LET th=th+(cs/20-.5): LET r
=RND
5130 LET lp=lp-1: IF lp<1 THEN L
ET r$="Heart attack!": GO TO 850
0
5140 IF r>th THEN GO SUB 9100: P
RINT AT 13,20;"Missed..!!": LET
d=50: GO SUB 9000: GO TO 6000
5150 LET dm=INT (RND*dp)*(cs/10)
: GO SUB 9100: PRINT AT 13,20;"A
 hit...": PAUSE 30: PRINT AT 14,
20;INT dm;" damage."
5160 LET st=st-dm: IF st<1 THEN
GO TO 6900
5200 GO TO 6000
5500 LET lp=lp-10: LET ci=ci-5:
IF ci<1 THEN LET r$="Brainstorm!
": GO TO 8500
5510 IF p$="i" THEN GO SUB 9100:
 PRINT AT 13,20;"It is";AT 14,20
;"immune to";AT 15,20;"your feeb
le";AT 16,20;"blast.": FOR i=1 T
O 75: NEXT i: GO SUB 9100: GO TO
 6000
5515 GO SUB 9100: PRINT AT 13,20
;"Psi-shock!": LET d=50: GO SUB
9000: GO SUB 9100: LET dm=INT (R
ND*20)*(cs/10)
5520 GO SUB 9000: GO SUB 9100: P
RINT AT 13,20;INT dm;" damage."
5530 LET st=st-dm: IF st<1 THEN
GO TO 6900
6000 GO SUB 9300: GO SUB 9100: L
ET d=50: GO SUB 9000: PRINT AT 1
3,20;m$;AT 14,20;"attacks..": GO
 SUB 9000
6020 IF NOT (p$="b" AND ns) THEN
 GO TO 6070
6030 LET ns=ns-1: PRINT AT 15,20
;"A Fireball!": LET dm=st-(cs AN
D p(3))
6040 PRINT AT 16,20;INT dm;" dam
age": LET lp=lp-dm
6050 IF lp<0 THEN LET r$="burns"
: GO TO 8500
6060 GO TO 5070
6070 IF NOT (p$="d" AND ns) THEN
 GO TO 6100
6080 LET ns=ns-1: LET th=.4-(.3
AND q(INT PI)): LET r=RND
6090 IF r<th THEN LET cp=0: LET
cs=cs-10: GO TO 6145
6100 LET cp=0: IF p$="p" THEN LE
T cp=st/40
6110 IF (it>st AND it>5 AND RND<
.1) OR RND<.05 THEN GO TO 6500
6120 LET st=st-1: LET th=.4-(.3
AND q(INT PI))+(st/100-.2): LET
r=RND
6130 IF st<1 THEN GO TO 6900
6140 IF r>th THEN GO SUB 9100: P
RINT AT 13,20;"Missed!": LET d=5
0: GO SUB 9000: GO TO 5070
6145 LET dm=INT (RND*20)+(st/30+
2)
6150 LET lp=lp-INT dm: GO SUB 91
00: PRINT AT 13,20;"A hit...": G
O SUB 9000: PRINT AT 14,20;INT d
m;" damage!": GO SUB 9000: GO SU
B 9100
6155 IF RND<cp THEN LET r$="Ghou
l Paralysis!": GO TO 8500
6160 IF lp<0 THEN LET r$="your w
ounds": GO SUB 8500
6165 IF cs<0 THEN LET r$="Energy
 Drain": GO TO 8500
6170 GO TO 5070
6500 GO SUB 9100: PRINT AT 13,20
```

```
;"Psi-bolt!!": LET it=it-5
6510 IF it<1 THEN GO TO 6900
6520 LET dm=INT (RND*20)+it-10+(
-10 AND it<ci)
6530 PRINT AT 15,20;dm;" damage!
": LET lp=lp-dm: IF lp<1 THEN LE
T r$="Mindshock!": GO TO 8500
6540 GO TO 5000
6900 LET cf=0: GO SUB 9110: GO S
UB 9100: PRINT AT 13,20;"The ";m
$;AT 14,20;"dies with";AT 15,20;
"a scream": FOR i=1 TO 75: NEXT
i: GO SUB 9100
6910 LET xp=xp+(100*fl)+(20-cs)+
(20-ci)+3000*(mn=11): RETURN
7000 PRINT AT a,b;"▓": LET a1=a:
 LET b1=b
7005 FOR i=SGN PI TO CODE "d"
7010 LET a=a+(INKEY$="6")-(INKEY
$="7"): LET b=b+(INKEY$="8")-(IN
KEY$="5")
7012 IF INKEY$="1" OR INKEY$="2"
 OR INKEY$="3" THEN LET a$=INKEY
$: GO SUB 2500
7015 IF INKEY$<>"" THEN BEEP .01
,10: GO TO 7020
7017 NEXT i: BEEP .01,0: GO SUB
4000: RETURN
7020 IF ATTR (a,b)=6 THEN BEEP .
01,20: LET a=a1: LET b=b1: GO TO
 7000
7030 IF ATTR (a,b)=5 THEN GO SUB
 8600: RETURN
7040 IF SCREEN$ (a,b)="*" THEN G
O SUB 2000
7045 IF FN r(20)=SGN PI THEN GO
SUB 2300
7050 IF FN r(20)<fl+fl/fl THEN G
O SUB 4000
7060 PRINT AT a,b;"▓";AT a1,b1;"
 ": RETURN
8000 GO SUB 8100
8002 FOR z=1 TO 8
8005 LET x=2+FN r(15)
8010 LET x1=2+FN r(15)
8015 LET y=2+FN r(15)
8020 LET y1=2+FN r(15)
8030 FOR x=x TO x1 STEP x1-x/x-x
1
8031 IF FN r(8)=2 THEN PRINT AT
y,x;" ": GO TO 8040
8035 PRINT INK 6;AT y,x;"■"
8040 NEXT x
8050 FOR y=y TO y1 STEP y1-y/y-y
1
8051 IF FN r(8)=2 THEN PRINT AT
y,x;" ": GO TO 8060
8055 PRINT INK 6;AT y,x;"■"
8060 NEXT y: NEXT z
8065 FOR f=1 TO FN r(5)
8070 PRINT AT FN r(16)+1,FN r(15
)+1;"*"
8080 NEXT f
8090 RETURN
8100 GO SUB 100: PRINT INK 6;AT
1,1;"[redacted]"
8110 FOR f=2 TO 17: PRINT INK 6;
AT f,1;"■";AT f,18;"■": NEXT f
8120 PRINT INK 6;AT 18,1;"[redacted]
[redacted]"
8130 PRINT AT 1,14; INK 5;"▄"
8140 RETURN
8510 CLS : PRINT AT 11,2;"Thou a
rt slain, hero in"'"  valiant co
mbat."
8520 PRINT "Thou didst die by ";
r$''"PRESS ANY KEY TO PLAY AGAIN
": PAUSE 0: RUN
8600 GO SUB 9110: PRINT AT 20,1;
"Stairway u/d ?": LET a=13: LET
b=8: LET ob=NOT PI: LET sp=ob
8610 IF INKEY$="u" THEN LET fl=f
l+1-(fl=7): GO TO 8650
8620 IF INKEY$="d" THEN LET fl=f
l-1: GO TO 8650
8640 GO TO 8610
8650 IF fl=0 THEN GO TO 9600
8660 LET d=50: GO SUB 9000: CLS
: GO SUB 100: GO SUB 8000: RETUR
N
9000 FOR i=SGN PI TO d: NEXT i:
RETURN
9100 FOR n=13 TO 18: PRINT AT n,
20;"                ": NEXT n: RETURN

9110 PRINT AT 20,1;"
                    ";AT 21,1;"
                              ": RETU
RN
9300 FOR i=SGN PI TO VAL "11": P
RINT AT i,20;"                ": NEXT
 i
9310 PRINT AT SGN PI,20;n$
9320 PRINT AT INT PI,20;"Strengt
h:";cs
9330 PRINT AT 4,20;"Power:";ci
9340 PRINT AT 5,20;"Stamina:";lp
9350 IF p(SGN PI) THEN PRINT AT
6,20;"1. Strength"
9360 IF p(2) THEN PRINT AT 7,20;
"2. Intell"
9370 IF p(INT PI) THEN PRINT AT
8,20;"3. Protect"
9380 OVER 1: PRINT FLASH q(SGN P
I);AT 6,23;"
"
9390 PRINT FLASH q(2);AT 7,23;"
"
9400 PRINT FLASH q(INT PI);AT 8,
23;"": OVER 0
9410 IF NOT cf THEN GO TO 9500
9420 PRINT AT 10,20;m$
9430 PRINT AT 11,20;st;" : ";it:
 RETURN
9500 PRINT AT 10,20;"Turn ";tn;A
T 11,20;"Skill ";xp;AT 9,20;"Flo
or ";fl: RETURN
9600 CLS : PRINT AT 11,2;"The To
wer is behind you"'"and thy prai
ses shall be sung"'"once the fol
k hear how you slew"'"the Sorcer
or. If you did not...": STOP
9710 DATA "Orc",1,3,"n",10,0
9720 DATA "Bugbear",2,4,"s",20,0
9730 DATA "Zombie",2,4,"i",15,0
9740 DATA "Ghoul",2,5,"p",15,5
9750 DATA "Wraith",4,6,"d",5,30
9760 DATA "Warg",3,4,"n",20,0
9770 DATA "Dragon",5,6,"b",40,20
9780 DATA "Balrog",6,6,"b",50,50
9790 DATA "Troll",1,3,"n",15,0
9800 DATA "Goblin",1,2,"n",5,0
9810 DATA "Nerith",5,6,"i",60,70
```

SUPERTANK

Una divisione corazzata nemica sta apprestandosi ad attaccare le nostre posizioni. Sono già arrivati alle porte della nostra città con i loro carri armati carichi di bombe e di distruzione. Il nostro unico salvatore è il Supertank, il carro armato «principe», quello meglio allestito, tutto acciaio e bombe che affronta il nemico schierato impudentemente sul nostro orizzonte visivo.

L'attacco del nemico è improvviso così come le scie delle sue bombe che arrivano dalle nubi e colpiscono Supertank. Oltretutto anche l'area intorno è minata a costituire un ennesimo punto di difficoltà per le manovre. Unica risorsa: la radio. Con questa si possono chiamare altri carri in aiuto e cercare di respingere l'invasore.

Il gioco è stato scritto per il VIC 20 senza espansioni e si compone di due parti: nella prima vengono date le istruzioni di gioco e quelle grafiche, nella seconda c'è il gioco vero e proprio.

Se il gioco così fatto è troppo difficile si può cambiare l'ET, cioè il punteggio per gli extra tank. In questo caso basta far diminuire la variabile ET da 1000 a quanto si desidera.

L	posizione dei tank
P	posizione
A$	linea del convoglio
B$-M$	mine
ET	valore degli extra tank
NT	numero dei carri di sinistra
M	posizione dei missili
S	punteggio
HS	massimo punteggio
I$-L$	veicoli del convoglio

PROGRAMMA UNO

```
10 PRINT"□":FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT:POKE52,28:POKE56,28
20 FORI=1TO88:READJ:POKE7431+I,J:NEXT
30 FORI=1TO48:READJ:POKE7631+I,J:NEXT
40 GOTO100
50 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,24,153,153,189,255,255,255,189
60 DATA24,24,24,24,24,24,24,24,0,66,60,36,36,60,66,0
70 DATA0,0,2,6,127,127,255,48,0,0,0,124,254,254,252,48
80 DATA0,0,0,255,0,15,26,15,0,63,127,255,127,255,170,255,0,128,192,192,128,248,1
72,248
90 DATA0,18,50,119,255,255,255,102,0,0,63,31,63,255,255,102
91 DATA255,255,255,239,131,239,255,255,255,231,231,165,0,165,231,255
92 DATA231,231,165,129,0,165,231,255,231,231,195,195,129,165,231,255
93 DATA254,252,248,240,224,244,254,255,127,63,31,15,7,47,127,255
100 PRINT"□■     MINEFIED          ■"
101 PRINT"WRITTEN BY S. P. BIRCH"
102 PRINT"TRY TO SHOOT CONVOY   AND BOMBERS -          ONLY ONE SHOT AT A    TIME
"
103 PRINT"AVOID THE MINES AND   THE BOMBS"
104 PRINT"PRESS ■N■ TO CONTNUE"
105 IFPEEK(197)<>11THEN105
200 POKE36869,255
210 PRINT"□    POINTS VALUE          ----------"
211 PRINT" %&  10-20              '() 30-50             +   60                *
70"
212 PRINT" >?  20-30              =   40                <   50
 60"
213 PRINT" :   70"
220 PRINT"NOW LOAD MAIN PROGRAM TO CONTNUE":POKE198,0
```

PROGRAMMA DUE

```
10 PRINT"□":POKE36869,255
30 HS=0:POKE36879,157:POKE650,128:POKE36878,15:MC=30720
40 I$="  %& ":J$=" '() ":K$="  *  ":L$="  +  "
100 NT=3:S=0:L=8174:M=0:ET=0
110 FORI=7680TO7897:POKEI,33:POKEI+MC,6:NEXT:FORI=38884TO38905:POKEI,0:NEXT
115 POKE7856,32:POKE7877,32:POKE7878,32:POKE7879,32
120 A$="                    "
121 B$="          $         "
122 C$="                    ":D$=C$:E$=D$:F$=E$:G$=F$:H$=G$
190 PRINT"■■"S:FORI=7699TO7701:POKEI+MC,0:POKEI,34:NEXT
200 GOSUB500:POKE36874,128:GOSUB600:IFNT<0THEN800
205 GOSUB500:POKE36874,130
210 X=INT(RND(1)*10)-2:IFX>1THEN200
215 IFP>0THEN230
220 IFRND(1)>.95THENP=L-309:PV=58:GOTO230
225 GOTO200
230 POKEP,33:POKEP+1,33:P=P-22+X:IFX>-1ANDPV<62THENPV=PV+1
235 POKEP,PV:POKE36875,PV*2+12:IFPV=62THENPOKEP+1,63
240 IFP<7724THENPOKEP,33:POKEP+1,33:P=0:PV=0:POKE36875,0
250 IFPV<60THEN200
255 X=RND(1)*9:IFX>1THEN200
```

```
260 PO=PEEK(P+22):FORI=255TO128STEP-1:POKE36876,I:NEXT
270 FORI=P+22TOP+23*22STEP22:POKEI,PO:PO=PEEK(I+22):POKEI+22,35:IFI>8119THEN280
275 FORJ=1TO10:NEXT:NEXT
280 I=I+43:FORI=ITOI+2:IFPEEK(I)=34THENPOKEI+MC,2:POKE7702-NT,33:POKE7702+MC-NT,
6:NT=NT-1
281 POKE+I,33:NEXT:I=I-3:FORJ=1TO30:NEXT
282 FORI=ITOI+2:POKEI,32:NEXT:POKE36876,0:POKEL+MC,0
290 GOTO200
500 POKEL,32:GETX$:IFX$=""THEN520
501 IFX$=","ORX$="."THEN510
502 GOTO520
510 X=ASC(X$)-45+L:IFX<8186ANDX>8163THENL=X
520 POKEL,34
550 IFM=0THENML=L:IFPEEK(197)<>32THEN590
560 IFM>1THENX=ML-(22*M):POKEX,MO:POKEX+MC,C
570 M=M+1:X=ML-(22*M):C=PEEK(X+MC):MO=PEEK(X):POKEX+MC,2:POKEX,35:POKE36877,255-
M
575 IFMO>35THENGOSUB700
580 IFM>20THEN:POKE36877,0:M=0:POKEX,MO:POKEX+MC,C:IFI>90THENFORI=1TO100:NEXT
590 RETURN
600 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■"A$"■";
610 H$=G$:G$=F$:F$=E$:E$=D$:D$=C$:C$=B$:X=INT(RND(1)*10+1):B$=RIGHT$(B$,(22-X))+
LEFT$(B$,X)
620 A$=RIGHT$(A$,21)+LEFT$(A$,1):IFLEFT$(A$,3)>"   "THEN630
621 IFRIGHT$(A$,6)>"      "THEN630
622 X$="     ":X=RND(1)*5+1:ONXGOSUB691,692,693,694,695,690
623 A$=LEFT$(A$,17)+X$
630 IFPEEK(L-22)<36THEN680
640 POKE36877,128:POKEL+MC,2
650 FORI=1TO900:NEXT
660 POKEL+MC,0:NT=NT-1:POKE36877,0:POKE7701-NT+MC,6:POKE7701-NT,33
680 PRINTB$;C$;D$;E$;F$;G$;H$;
690 RETURN
691 X$=I$:RETURN
692 X$=J$:RETURN
693 X$=L$:RETURN
694 X$=K$:RETURN
695 RETURN
700 C=2:M=22:POKE36877,128:FORI=1TO400:NEXT
710 IFX>7987ORX<7965THEN730
720 I=X-7967:IFI>2ANDI<19THENA$=LEFT$(A$,I-2)+"     "+RIGHT$(A$,19-I)
721 I=(MO-36)*10:ET=ET+I:S=S+I
725 IFET>1000THENET=0:NT=NT+1:POKE7702-NT,34:POKE7702+MC-NT,0:B$="$"+LEFT$(B$,21
):GOSUB900
730 IFMO=36ANDS>0THENS=S-5
740 IFMO<58THEN790
750 I=(65-MO)*10:POKEP,33:POKEP+1,33:POKEP+MC,6:POKEP+MC+1,6:P=0:ET=ET+I:S=S+I:M
=22:C=6
760 MO=33:POKE36875,0
790 PRINT"■    ■■■■"S:RETURN
800 PRINT"■GAME OVER              YOU SCORED "S:IFS>HSTHENHS=S
810 PRINT"HIGH SCORE "HS:FORI=1TO500:NEXT
820 PRINT"TYPE Y TO PLAY AGAIN  OR R TO END"
825 IFPEEK(197)=10THEN890
826 IFPEEK(197)<>11THEN825
830 PRINT"■":GOTO100
890 END
900 FORI=160TO248STEP8:FORJ=1TO5:POKE36876,I:NEXT:NEXT:POKE36876,0:RETURN
```

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

● Vendo programmi per VIC 20 a prezzi bassissimi. Amplia scelta tra circa 500 programmi; scambio sempre per VIC solo programmi in L.M., scambio anche programmi per ZX Spectrum. Allegare L. 700 per le liste del VIC gratis se inviate le vostre.
Giuseppe Mascali - Via R. Margherita, 573 - 98028 S. Teresa Riva (ME) - Tel. 0942/791692

● Se possiedi un VIC 20, non puoi non far parte dell'Eden Software Club! Il club delle idee e degli scambi, per informazioni scrivere.
Rinaldo Denti - Via Bellane, 4 - 10025 Pino Torinese (TO)

● Vendo per VIC 20 in espanso cinque programmi su cassetta da scegliere fra i seguenti: Crazy Kong, Pac-Man, Slither, Blitz, Guardian, Medioevo, Thunderbird, Scommesse, VXB. Il tutto a solo L. 15.000.
Umberto Benelli - V.le XX Settembre, 180 - 54031 Carrara-Avenza (MS) - Tel. 0585/57145

● Scambio software per Commodore 64 su cassetta o disco. L'annuncio è sempre valido, scrivere.
Luigi Beviglia - Casella Postale 41 - 21052 Busto Arsizio (VA)

● Vendo VIC 20 + 16K RAM + scheda Hi-RES + scheda assemblatore Hesmon + gioco Ratrace + interfaccia registratore e manuali a L. 300.000.
Massimo Cimini - Via Vipacco, 4 - 20126 Milano - Tel. 02/2572708

● ● Finalmente si è costituito il 1° Club siciliano di utenti del CBM 64. Moltissimi vantaggi e li puoi scoprire solo associandoti. Quota di adesione L. 18.000. Offerta e richiesta, massima serietà.
Commodore Exchange Club - Corso Italia, 60/A - 95014 Giarre (CT)

● Dispongo di una vasta lista di giochi per VIC 20 e CBM 64 chi è realmente interessato per cambi o per comprare telefonare dopo le 21.00.
Giulio Marcozzi - Via C. Baroni, 148 - 20142 Milano - Tel. 02/8260421

● Spectrum 48K vi sfida a push over, gioco di strategia su scacchiera. È possibile rifare l'ultima mossa, chiedere consiglio a Spectrum, rivedere l'ultima partita ed eventualmente riprenderla, far giocare Spectrum contro se stesso. Spectrum può anche solo arbitrare. Programma su cassetta a Lit. 20.000 comprese le spese di spedizione. Spedire assegna o vaglia postale a: Anacleto Furlan - Viale Papa Giovanni, 35/10 - 31015 Conegliano (TV).

● Vendo programmi per CBM64 in fotocopie a L. 500 l'una o nastro - inviare L. 500 per spese a Lauro Michelotti via Boboli, 1/A Pescia PT.

● VIC 20 e Commodore 64 cassetta con, rispettivamente, 20 ed 8 giochi di altissima qualità a L. 30.000, tutti i programmi per 64, Simons' Basic 4.0, PET speed, 80 colonne, incredibile routine per velocizzare 16 volte il registratore, gestionali, prezzi eccezionali.
Giovanelli Claudio - Via Ripamonti, 194 - 20141 Milano - Tel. uff. 02/563105 - ab. 02/536926.

● Tototris vendo per ZX81: 3 programmi originali da 16K basati su 3 diversi metodi (percentuale, statistico, correzione d'errore) per puntare scientificamente al 13 con medi e piccoli sistemi. Qualità strabiliante: annullato software analogo già in commercio! Libretto istruzioni allegato. Richiedi senza impegno opuscolo illustrativo a: Mauro Pederzoli, Via Asiago 52, 41100, Modena. Tel. 059/305336.

● Espasione di memoria da 16K per ZX80-81 perfettamente funzionante, vendo a L. 90.000. Vendo anche modulo Slow per trasformare lo ZX80 nuova ROM in ZX81. Cedo anche ROM da 8K e relativa tastiera da sovrapporre su quella dello ZX80; questi ultimi rispettivamente a L. 30.000 e L. 40.000.
Telefonare allo 080/567115, ore serali, oppure scrivere ad Alberto Tricarico, Via Rimini 7, 70026 Modugno (Bari).

● Cambio/Compro/Vendo i migliori programmi per ZX 81/16K. Bollo da L. 300 per la mia lista di ben 300 programmi! Istruzioni complete (fotocopie) e garanzia di caricamento immediato.
Mauro Pederzoli, Via Asiago 52, 41100 Modena. Telefonare h. 14 ppure h. 20 (chiedendo di Mauro) allo 059/305336.

● Software totocalcio per ZX81 sistema matematico derivato. Impostate i 13 pronostici e il numero desiderato di segni 1-X-2 per colonna e lo ZX vi dà lo sviluppo colonnare completo.
Mirko Pizzolato, Via Montenero 7, Desio (MI). Tel. 0362/620368.

● 80 programmi per ZX Spectrum vendo a L. 8.000 ciascuno (spese postali incluse). I programmi verranno registrati su nastri personalizzati. Programmi omaggio per richieste superiori ad un programma.
Scrivetemi o telefonatemi (ore pasti) per ricevere a casa il catalogo in continuo aggiornamento.
Aldo Savoi, Via Boldrini 6, 40121 Bologna. Tel. 051/552633, ore pasti.

● Siamo un gruppo di ragazzi che hanno comprato dei VIC 20 e Commodore 64 e vorremmo cambiare programmi e cassette già provati. Scrivere.
Massimiliano Molino - C.so Salvemini, 53 - 10095 Grogliasco (TO)

● Vendo ZX81 + alimentatore + 16 K, cavetti, manuale a L. 200.000.
Daniele Bricchi - Via Ebro, 11 - Milano - Tel. 563895/5691353

● Vendo per ZX Spectrum i seguenti programmi: giochi; grafici; istogrammi; agenda; biblioteca. Tutti i programmi sono a basso costo. Spedire L. 500 per ricevere il catalogo (sempre aggiornato) con ampia documentazione. Pietro Cardella - Via Rosmini, 2 - 74017 Mottola (TA)

● Scambio programmi per lo Spectrum scrivere.
Marco Bartoli - Via Pinturicchio, 10 - 05100 Terni - Tel. 420282

● Vendo a L. 130.000 trattabili Sinclair ZX81 completo di alimentatore cavi - colle. registratore e TV, manuale inglese e italiano e alcuni programmi usato solo due mesi. Telefonare ore pasti.
Roberto Mannini - Via A. Corelli, 10 - 50053 Empoli (FI) - Tel. 0571/91235

● Vendo due cartucce-gioco per VIC 20 "Alien" e "Star Battle" a metà prezzo. Vendo inoltre vari giochi su cassetta o listati.
Marzio Barbieri - Via Osimo, 10 - 29100 Piacenza - Tel. 0523/752986

● Cerco possessori ZX Spectrum per scambio idee e programmi possibilmente zone limitrofe.
Sandri Marco - Via Simbeni, 15 - 47037 Rimini (FO) - Tel. 740565

● Compro programmi di qualsiasi tipo per il Computer Texas Instruments TI99/4A. Compro anche (possibilmente a modico prezzo) libri con programmi per questo computer. Scrivere il più presto possibile.
Marcello Bodilosso - V.le Roma, 23/9 - 10052 Bardonecchi (TO) - Tel. 0122/99502

● Sinclair ZX80 completo di modulo Slow montato e funzionante, espansione 16K, alimentatore originale, bus di espansione; vecchia e nuova ROM, mascherina ZX81, cavi di collegamento, manuali e molti giochi, vendo a L. 300.000 trattabili.
Dario Trezzi, Via Leopardi 1, 20010 Casate Bernate Ticino (MI). Tel. 02/9755313.

● ZX Spectrum programmi su cassetta 16/48K vendiamo max L. 10.000. Disponiamo di vari programmi, tra i quali Hungry Horace, VU 3D, Gulpman, Labirinto 3D, Biorhythms, Lights e gli inediti Bomb man, V.M. Man e il fantastico Contabilità.
Telefonare a Carlo Giovannini, Tel. 059/535919 dalle 18 alle 20 o a Marolda Vito, Tel. 059 / 536497.

● Contatterei possessori ZX Spectrum per scambio software alla pari.
Scrivere accludendo propria lista e bollo per risposta a Luigi Ballestin, Via M. Libertà 367, 18038 Sanremo.

● Vendo Texas TI99/4A con giochi TI Invaders, calcio, Music Marker e Joystick il tutto a L. 480.000.
Emanuele Destro - Via Cappelletti, - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02/6105571

● Vendo programmi per TI99/4A: educativi, gestionali e giochi.
Inviare busta affrancata per ricevere lista.
Guerrino Fioravanti - Via I. Monti, 34 - 45100 Rovigo - Tel. 0425/33150

● Disponiamo programmi di utilità e giochi per Texas TI99 a prezzi eccezionali. Ottima grafica a colori con effetti sonori.
Telefoni o scrivere per invio gratuito del listino.
Tarocchi Paolo - Via Alberti, 51 - 50055 Lastra a Sigma (FI) - Tel. 055/8720274/8735356

● Vendo/cambio moltissimi programmi per ZX Spectrum 16-48 K a prezzi veramente bassi. Scrivere o telefonare per elenco completo. Piero Cingolani - V.le Dei Pini, 37 - 62017 Porto Recanati (MC) - Tel. 071/9798853

● Vendo a L. 90.000 Sinclair ZX81 completo cavetti collegamento alimentatore + libro in italiano e cassetta 10 programmi. Un mese di vita valore reale L. 150.000.
Antonio Mazzucchelli - Via Pontaccio, 19 - 20121 Milano - Tel. 02/8691038

● Vendo/cambio programmi per ZX Spectrum. Prezzo massimo L. 10.000 favolosi programmi in linguaggio macchina. Scrivere per ricevere gratis l'elenco.
Michele Bighignoli - Via Palermo, 40/12 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/915107

● Cambio/vendo/compro programmi per CBM 64. Ne possiedo di favolosi!!!
Carlo Borreo - Via G. Berio, 34 - 18100 Imperia - Tel. 0183/21833

● Vendo per ZX Spectrum: giochi di ogni genere; vari istogrammi; biblioteca; schedario; rubrica; vari grafici. Inviate L. 500, avrete il catalogo con l'elenco completo dei programmi e ampia documentazione.
Pietro Cardetta - Via Rosmini, 2 - 74017 Mottola (TA)

● Vendo 200 programmi per Spectrum a L. 8.000 cadauno (spese postali incluse) sconti per ordinazioni superiori a 5 programmi scrivere o telefonare per ricevere a casa l'elenco.
Aldo Savoi - Via Boldrini, 6 - 40121 Bologna - Tel. 051/552633

● Cerco espansioni di memoria per ZX81.
Sergio Palazzi - Via Romolo Bitti, 23 - 20125 Milano - Tel. 02/6425614

● Compro programmi di ogni genere ma soprattutto cerco programmi di giochi per TI99/4A.
Massimo Tabasso - Piazza Molineris - 12038 Savigliano (CN)

● Cambio/vendo programmi di ogni tipo (su cassetta) per TI99/4A, anche in Extended BASIC. Offro giochi, musica,

ingegneria, grafici, ecc... L'annuncio è sempre valido. Richiedere o inviare elenco.
Sergio Ferraro - Via Napoli, 20 - 82016 Montesarchio (BN) - Tel. 0824/834310

● Vendo per TI99/4A: BASIC esteso a L. 160.000, gioco "Alpiner" a L. 50.000; cassetta per imparare il BASIC esteso a L. 10.000.
Telefonare ore pasti/cena.
Tiziano Pecchi - Via Antonino Pio, 16 - 00145 Roma - Tel. 06/5409446

● Compro programmi di ogni genere ma soprattutto cerco programmi di giochi per TI99/4A.
Massimo Tabasso - Piazza Molineris - 12038 Savigliano (CN)

● Cambio/vendo programmi di ogni tipo (su cassetta) per TI99/4A, anche in Extended BASIC. Offro giochi, musica, ingegneria, grafici, ecc... L'annuncio è sempre valido. Richiedere o inviare elenco.
Sergio Ferraro - Via Napoli, 20 - 82016 Montesarchio (BN) - Tel. 0824/834310

● Vendo per TI99/4A: BASIC esteso a L. 160.000, gioco "Alpiner" a L. 50.000; cassetta per imparare il BASIC esteso a L. 10.000.
Telefonare ore pasti/cena.
Tiziano Pecchi - Via Antonino Pio, 16 - 00145 Roma - Tel. 06/5409446

● Vendo Texas TI99/4A con giochi TI Invaders, calcio, Music Marker e Joystick il tutto a L. 480.000.
Emanuele Destro - Via Cappelletti, - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02/6105571

● Vendo programmi per TI99/4A: educativi, gestionali e giochi.
Inviare busta affrancata per ricevere lista.
Guerrino Fioravanti - Via I. Monti, 34 - 45100 Rovigo - Tel. 0425/33150

● Disponiamo programmi di utilità e giochi per Texas TI99 a prezzi eccezionali. Ottima grafica a colori con effetti sonori.
Telefoni o scrivere per invio gratuito del listino.
Tarocchi Paolo - Via Alberti, 51 - 50055 Lastra a Sigma (FI) - Tel. 055/8720274/8735356

● Vendo ZX81 completo di cavi, alimentatore e 16 K, tastiera premente, libro 66 programmi per ZX81, riviste varie e manuali inglese italiano. A L. 200.000. Scrivere.
Pasquale De Luca - Via Tanucci, 86 - 81100 Caserta

● Vendo/cambio moltissimi programmi per ZX Spectrum 16-48 K a prezzi veramente bassi. Scrivere o telefonare per elenco completo. Piero Cingolani - V.le Dei Pini, 37 - 62017 Porto Recanati (MC) - Tel. 071/9798853

● Vendo a L. 90.000 Sinclair ZX81 completo cavetti collegamento alimentatore + libro in italiano e cassetta 10 programmi. Un mese di vita valore reale L. 150.000.
Antonio Mazzucchelli - Via Pontaccio, 19 - 20121 Milano - Tel. 02/8691038

● Vendo/cambio programmi per ZX Spectrum. Prezzo massimo L. 10.000 favolosi programmi in linguaggio macchina. Scrivere per ricevere gratis l'elenco.
Michele Bighignoli - Via Palermo, 40/12 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/915107

● Vendo per ZX Spectrum: giochi di ogni genere; vari istogrammi; biblioteca; schedario; rubrica; vari grafici. Inviate L. 500, avrete il catalogo con l'elenco completo dei programmi e ampia documentazione.
Pietro Cardetta - Via Rosmini, 2 - 74017 Mottola (TA)

● Vendo 200 programmi per Spectrum a L. 8.000 cadauno (spese postali incluse) sconti per ordinazioni superiori a 5 programmi scrivere o telefonare per ricevere a casa l'elenco.
Aldo Savoi - Via Boldrini, 6 - 40121 Bologna - Tel. 051/552633

● Cerco espansioni di memoria per ZX81.
Sergio Palazzi - Via Romolo Bitti, 23 - 20125 Milano - Tel. 02/6425614

● Vendo VIC 20 + C 2 N + 16 K RAM + 1 cassetta gioco + 2 manuali in italiano + materiale vario per VIC 20. Perfetto, 2 mesi di vita, in garanzia. Tutto a L. 400.000 disponibile anche espansione da 8 K RAM a L. 70.000. Giorgio Morandi - Via Dante, 17 - 25122 Brescia - Tel. 030/43146

● Contatto possessori della Cartridge Machine Language Monitor per scambio idee, programmi, utility in L.M., e notizie sulle routine Kernal del sistema operativo del personal computer VIC 20.
Comensoli Paolo - Via S. Zenone, 6/A - 25040 Demo (BS) - Tel. 0364/61389

● Cambio/vendo sofware VIC 20, dispongo di ottimi giochi in BASIC e L.M., programmi utility, matematici, grafici, dimostrativi (anche su super EXP.). Oltre 300 programmi. Per lista inviare L. 1.000.
Comensoli Paolo - Via S. Zenone, 6/A - 25040 Demo (BS) - Tel. 0364/61389

● Commodore 64 cerco programmi da acquistare su disco o cassetta a prezzi stracciati inviare lista e modalità pagamento. Cerco statistici archiviazione World Processing gestionali e giochi.
Vincenzo Freni - Via Pagnini, 48 - 50134 Firenze - Tel. 055/473095

● Si è costituito il Pocket Group Club utenti Commodore Puglia. Numerose e interessanti iniziative previste per i soci. L'iscrizione è aperta a tutti i possessori di VIC 20, CBM 64, PET. Possono iscriversi anche coloro residenti fuori dalla Publia. Per informazioni scrivere.
Pocket Group - Via Amoruso, 34 - 70124 Bari

● Eccezionale! Vendo programmi VIC 20, software dilettanti, commerciale, scientifico, tra cui legge di OHM, anagrammi, testi ed altri. Per richiedere gratis la lista programmi scrivere o telefonare.
Vincenzo Musicò - Via Paolo Blandino, 12 - 98100 Messina - Tel. 090/2938626

LA POSTA DEI LETTORI

Come passare dal VIC al CBM

Ho comprato da una settimana un CBM 64 dopo aver avuto un Vic 20 (grande computer!!!) su cui mi sono divertito per lungo tempo imparando i primi rudimenti della programmazione. Ora questo cambio mi mette in crisi dato che mi trovo tutta una serie di listati, di programmi su cassetta studiati per il Vic che non possono essere direttamente trasferiti al CBM. Potete darmi qualche consiglio?

Ennio de Savoia (Nola - Bari)

Amico pugliese il tuo problema è comune a tante altre lettere che ci sono giunte in redazione. Molti amanti del computer della Commodore sono passati dal Vic 20 al CBM 64 trovandosi spiazzati per quanto riguarda i programmi. Proviamo comunque a darti qualche consiglio. Se ad esempio vi trovate ad utilizzare un disk 1540 non modificato 64 (il disk normale del VIC 20) battete sul vostro computer POKE 53265, 11: LOAD «TITOLO», 8 e quindi, dopo il caricamento, POKE 53265, 27. Per vedere ed eventualmente modificare sul CBM tradizionale un programma di 64, battete direttamente (prima o dopo LOAD): POKE 4096, 0: POKE 41, 8: CLR. Potete infine fare il listato del vostro programma e anche renumerarlo.

Qualche segreto nei programmi

Mi hanno detto che esiste il sistema per evitare che qualche mio amico curioso si metta a ficcanasare nei miei programmi. Posseggo un CBM 64 e non vorrei che questa gente potesse capire i miei piccoli segreti di programmatore. Ammetto di essere un po' presuntuoso ma dovete sapere che sono riuscito a trovare il segreto di qualche routine che presto vi chiederò di pubblicare sulla vostra rivista.

Nereo Marcocci - (Torino)

Non siamo riusciti a comprendere sino in fondo il senso della tua lettera. Prima ci dici che hai qualche problema se scopri dei tuoi amici sui tuoi listati. Poi invece vieni fuori a dirci che presto ci invierai il listato di alcuni tuoi programmi per vederli pubblicati.Non vogliamo però processare il tuo modo di fare ma piuttosto dare una risposta esauriente anche a te. Se vuoi evitare che i curiosi si interessino dei tuoi programmi batti POKE 775,200. Invece POKE 775,167 permetterà di ristabilire il listato normale. Più efficace POKE 808,225: POKE 818,32 che impedisce non soltanto il LIST sul quadro ma anche il SAVE. Ogni tentativo di SAVE provoca il blocco della macchina. Invece POKE 808,237: POKE 818,237 ristabilisce le due possibilità.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI!

PROGRAM è una rivista che ama il "dialogo". Lo sapete.
Per questo motivo vi vogliamo presentare anche giochi fatti da voi per Program.
Mandateci quindi i vostri programmi su cassetta.
Se poi vorrete aggiungere il listato meglio.

IN REGALO

A tutti coloro che ci avranno mandato un programma (cassetta più listato) Program risponderà sulle colonne della rivista. Al più bel gioco pubblicato 150.000 lire, al secondo 100.000, al terzo 70.000. Cassette e listati non pubblicati non saranno restituiti.

TRA UN MESE IN EDICOLA IL N. 5 DI

PROGRAM

CON ALTRI 10 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI CHE GIRANO SUL "VIC 20" E SULLO "SPECTRUM"

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE!!